

IS Working Papers

3.ª Série, N.º 11

Territórios e mobilidades da (transe)virtualidade. A segunda vida dos *freaks*

Emília Simão
Paula Guerra

Porto, janeiro de 2016

Territórios e mobilidades da (transe)virtualidade. A segunda vida dos *freaks*

Emília Simão

Escola Superior Gallaecia, Portugal
E-mail: emisimao@gmail.com

Paula Guerra

Faculdade de Letras, Universidade do Porto, Portugal
E-mail: pguerra@letras.up.pt

Submetido para avaliação: novembro de 2015/aprovado para publicação: janeiro de 2016

Resumo

Com a emergência do novo paradigma tecnológico, da sociedade em rede e das plataformas digitais, a *Electronic Dance Music* (EDM) está a ganhar novas configurações. O neo-nomadismo e os movimentos translocais e transglobais, associados a alguns movimentos musicais, desdobram-se numa nova transvirtualidade como resultado da migração digital. O Transe Psicadélico, não apenas enquanto estilo musical específico, mas também produto de uma cena alternativa envolta em atmosferas naturais, tecnológicas, criativas e artísticas, imersivas e simbólicas, está a reconfigurar-se em novos territórios à luz dessa transvirtualidade. Entre o *dance-floor*, as redes sociais e os ambientes imersivos, os *nativos* vão (transe)itando entre a imersão física e a imersão digital, a sua cultura produz-se e dissemina-se como nunca antes, e o Transe Psicadélico, renasce.

Palavras-chave: Electronic Dance Music (EDM), Transe Psicadélico, Territórios, Transvirtualidade, *Second Life*.

Abstract

With new technological paradigm, network society and digital platforms emergence, the electronic dance music (EDM) configures itself. Neo-nomad, translocal and transglobal connected to some musical movements unfold a new transvirtuality as result of digital migration. The Psychedelic Trance is not just as a specific musical style but also the product of an alternative scene wrapped in natural, technological, creative, artistic, immersive and symbolic atmospheres, now reconfiguring itself in the

transvirtuality of new digital territories. Between *dance-floor*, social networks and immersive environments, the natives are moving between the physical immersion and digital immersion, their culture disseminates like never has before, and Psytrance reborn.

Keywords: Electronic Dance Music (EDM), Psychedelic Trance, Territories, Transvirtuality, *Second Life*.

Breve contextualização da cena Transe

A cena Transe – do Transe Psicadélico – caracteriza-se por práticas muito próprias, diferenciando-se de outros géneros de EMD por promover conscientemente a ritualização da música eletrónica¹, ao cruzar atmosferas estéticas e esferas simbólicas desde a emergência das primeiras festas, *raves*, ou *dance gatherings*, um pouco por todo o lado. O *House Music* de Chicago, o *Techno* de Detroit, as sonoridades inovadoras do guru francês do *Techno* Laurent Garnier, as influências de DJ's da eletrónica israelita, o legado do rock psicadélico e a espiritualidade de Goa, na Índia, formaram uma estética musical através da mistura destas várias componentes, até ao efetivo aparecimento do Transe Psicadélico, do Goa Transe, e outros estilos subgéneros que foram evoluindo até aos dias de hoje (Mothersole, 2012). As *raves* rapidamente ultrapassaram o conceito da lógica simbiótica entre música e substâncias psicoativas, para se transformarem num estilo de vida acompanhado de comportamentos ritualizados, e que muitos dos seus seguidores/frequentadores interiorizaram e experienciaram como se fosse uma religião (Reynolds, 2013) ou uma tendência espiritual². Em finais do Séc. XX, a cultura *rave* assume contornos neo-tribais relacionados com comportamentos e práticas antigas, recriados à luz da atualidade (Bennett, 1999). Com efeito, as festas Transe, que raramente ainda se chamam de *raves*, por um lado, devido ao termo ter caído em desuso, e por outro, por terem sido mais associadas a festas de *Techno* nomeadamente em Portugal, são as que mais cultivam antigas práticas neo-tribais, dadas as suas características.

A investigação em redor das culturas da música eletrónica de dança (EDMC) também se iniciou em finais do séc. XX, e para além do conceito de cena, outras terminologias foram sendo instauradas, no intuito de serem caracterizadas as novas formações culturais que desde aí foram surgindo. Falar em *cena* acabou por se revelar um conceito mais completo e abrangente do que o de subcultura, no que respeita à expressividade das práticas rituais dos movimentos musicais (Guerra, 2010), contudo, são também utilizados com bastante frequência termos como estilos de vida, canais, cenários, e tribos ou neo-tribos (Muggleton, 2000; Hesmondhalgh, 2005). O conceito de tribo e

1 Segundo o guru da ritualização da música eletrónica – DJ Goa Gil – a dança é uma meditação ativa, que celebra a comunhão com a natureza e com o universo, através da música Transe. Ele próprio designa este processo *redefinição do antigo ritual tribal de dança para o séc. XXI* (McAteer, 2002). Este músico e shadu vive em Goa desde os anos 70 e foi um dos percussores da música tecno-tribal.

2 A religiosidade e a espiritualidade dentro destas formações culturais e a sua dimensão ritual onde se encaixam conceitos como música, dança, transcendência, reidentificação, cura espiritual, reconfiguração espacial, do corpo, e estados alterados de consciência, já tem vindo a ser explorada no meio académico. Destas investigações, tem-se concluído que essa essência espiritual é interiorizada por alguns *nativos*, embora para outros estes eventos sejam *puros* ambientes de diversão (St John, 2006; Simão, 2014). Estes conceitos e práticas estão mais associados ao Transe Psicadélico do que ao *Techno*, *House* ou outros géneros de EDM.

neo-tribo tem vindo a ser associado a culturas juvenis de esferas simbólicas muito próprias (Maffesoli, 2006) e aplica-se aos seguidores destes estilos musicais eletrónicos mais alternativos. As relações entre as neo-tribos e as *raves* são bastante estreitas e no caso de algumas vertentes musicais da EDM, essencialmente no momento em que o conceito de *rave* foi elevado para esferas simbólicas mais altas, começaram a ser usadas designações como as de *ritual*, *celebration*, *gathering of the tribes*, entre outras. O tempo das tribos, efetivamente, voltou. A tribo do Transe é assumidamente uma neo-tribo, assim caracterizada pelas semelhanças das suas festas e festivais com os rituais tribais³ vivenciados nas festas e festivais psicadélicos, mantidos e interiorizados pelos seus seguidores, mesmo fora dos momentos festivos (D'Andrea, 2007; St John, 2012).

Também caracterizado pelas preferências estilísticas musicais e pelo tipo de relações que os *nativos* mantêm entre si, este movimento existe simultaneamente em cenas locais, translocais, virtuais e ainda transvirtuais (Bennett & Peterson, 2004; Guerra, 2010). As cenas podem ser locais e translocais quando constituídas por conjuntos diversificados de espaços culturais, com associações estilísticas entre diversas pessoas (Straw, 1991), podendo estender-se a transvirtuais quando esses critérios se transpõem para o mundo virtual, ou digital⁴. À semelhança de outras tendências, a era Web 2.0 veio dificultar as aspirações elitistas e herméticas, em tempos vividas dos movimentos musicais *underground*, e não escapando à tendência ao ser absorvido pelos territórios digitais, o Transe submergiu e simultaneamente despontou num novo paradigma.

A cena Transe tem desde sempre resistido às éticas institucionalizadas do pós-modernismo, reconstruindo sempre códigos culturais alternativos próprios, tendo a imersão, o *desligar* e a remissão para estados alterados de consciência como algumas das suas premissas, em que o primeiro conceito pode estar diretamente relacionado com os restantes. No presente, o conceito de imersão foi dilatado e a experiência imersiva da festa⁵ que os *nativos* vivenciam nos seus territórios físicos é agora alternada – ou complementada – com a imersão digital, em territórios do ciberespaço.

3 Deixamos alguns exemplos que servem de paralelismo entre os rituais ancestrais tribais e os eventos Transe, nomeadamente: transe, sonoridades repetitivas, ritmos continuados, dança coletiva, êxtase coletivo, uso de psicoativos, estados alterados de consciência, elementos-guia (DJ vs Xamã), locais de realização – florestas –, datas de realização – noites de lua cheia – entre outros (Simão, 2014).

4 O que separa o virtual do real é cada vez mais invisível e a aproximação da fusão dos dois conceitos é evidente. A metáfora da separação parece estar cada vez menos adaptada, já que tudo pode ser realidade, a partir do momento em que se vivencia. Nada é menos real ou mais virtual, quanto muito, será uma alternativa. Falar em realidade digital em vez de realidade virtual pode evitar controvérsias epistemológicas que acabem por desviar o foco dos fenómenos em causa, daí alguma recorrência no uso do termo. Em suma, o real talvez seja apenas a perceção que temos dela, seja ela real e sustentada em objetos, ou virtual e sustentada em imagens (Deleuze & Parnet, 2004).

5 As práticas festivas do Transe Psicadélico dividem-se em festas e festivais. As festas acontecem na sua maioria em contexto *outdoor*, apesar de também se realizarem *indoor*. Duram por norma entre 12 a 24 horas. Os festivais, que acontecem exclusivamente *outdoor*, proporcionam e fomentam uma participação mais imersiva, não só por toda a

(Transe)virtualidade e a dissolução do corpo

As plataformas digitais, enquanto infraestruturas tecnológicas que sustentam os fluxos informacionais e comunicacionais, são fundamentais (Passarelli, Oliveira, Ribeiro & Mealha, 2014), não apenas na criação da música digital (Ribeiro, 2012; Butler, 2014) como também pela gestão e disseminação de narrativas simbólicas dentro e fora do ciberespaço (Lévy, 1999). O mundo digital está a criar novos equilíbrios sensoriais e novas experiências humanas, congénitas a esta tribo global de tecno-nómadas, protagonistas de uma *neo-tecnocultura* de traços espirituais que se manifesta off-line e on-line (St John, 2012). Apesar da divisão teórica entre o virtual e o real na legitimação das experiências (Wilson & Atkinson, 2005), a diáspora da tribo (D'Andrea, 2006) para o mundo digital está consolidada. Os territórios digitais deixaram de ser apenas meros agregadores de informação e mediadores de relacionamentos, abordagens transversais a toda a atividade social, para se reorganizarem em segundas casas e em segundas vidas, com múltiplos palcos e múltiplas identidades.

O Transe Psicadélico é um universo altamente simbólico, imersivo e remissivo, face a estados de *descorporificação* (St John, 2013), bem visíveis em muitas manifestações extáticas e outras dinâmicas próprias vivenciadas nos *dance-floors*. Relacionando diretamente os fluxos migratórios para e dentro do mundo digital com a transvirtualidade, esse fenómeno da *descorporificação* acaba por se dar de uma forma natural através da imersão digital. Contudo, não parece que o simples facto de as nossas identidades virtuais deixarem o corpo para trás deixe consumada essa aspiração, que por norma até é mais mental do que física, tendo em conta o que é frequentemente observável no *dance-floor* – a mente pode desligar, mas o corpo continua a dançar (sendo inclusive esse nível de alienação mental que pode ditar os movimentos da dança).

A não-materialidade, a desterritorialização e a separação do físico, são algumas das principais dimensões que caracterizam os ambientes digitais (Aretio, 2007). A virtualidade real dos mundos digitais (Castells, 2001; Burdea & Coiffet, 2003) está cada vez mais próxima da natureza humana e do desvanecimento do seu corpo, redefinindo-o com novas formas de sociabilidade e representações identitárias,

envolvente cénica e incubadora de imaginários, como também pela sua durabilidade. Tomando como referência o *Boom Festival* (Idanha-a-Nova, Portugal), a tendência mostra que a cada edição o número de dias aumenta, a título de exemplo, em 1998 o festival durou um fim de semana e em 2014, 8 dias. A lógica assenta no facto de quanto maior for a permanência no local e a sujeição a toda aquela atmosfera envolvente, maior será a imersão. Este estilo musical tem características específicas, bastante hipnóticas e extáticas, dado o seu carácter repetitivo, sendo que a assimilação através da experiência sonora através da física e sensorial fundamentais. A música e dança prolongadas, toda a envolvente cénica em alguns casos associada a psicoativos, proporcionam experiências psicadélicas que também remetem para estados de imersão profundos, que tanto caracterizam estes ambientes (Simão, 2014).

através de perfis nas redes sociais e de sofisticados avatares que reinam em ambientes 3D como o *Second Life* (SL)⁶. O SL é um exemplo de um ambiente imersivo, interativo, em real time e que permite extensões da vida física e orgânica exterior à rede (Steuer, 1992; Kahn & Kellner, 2003; Zagalo & Pereira, 2008). Aqui reproduzem-se em contexto digital todas as vertentes possíveis da vida humana, entre elas o entretenimento e os ambientes festivos, onde se enquadram os eventos de EDM, alguns festivais psicadélicos e festas de música eletrónica, nomeadamente de Transe Psicadélico.

Parece óbvio este fenómeno migratório para os territórios digitais. Num sentido amplo, está ligado à existência de territórios em que as dinâmicas migratórias se caracterizam por desterritorializações e novas territorializações, pelas mobilidades e vivência entre deles, e ainda, dentro eles. O autor Anthony D'Andrea (2007) fala de diáspora para caraterizar os neo-nómadas do Transe, e ainda que por norma seja um ideia mais associada a contextos de dispersão étnica, pode fazer aqui sentido se forem considerados outros apanágios do conceito como os movimentos de dispersão global, a identidade, os sentimentos de pertença interiorizados e remissivos a um lugar ou formação específicos, nostálgicos e até eventualmente utópicos dos *nativos*. As superfícies habitadas pelo homem, valorizadas de forma simbólica e instrumental onde se combinam dimensões e conteúdos, podem chamar-se de territórios (Gimenez, 1999). Podemos aqui partir deste conceito transposto para a Web, no entanto, com a *pequena* diferença do indivíduo - ou até do grupo - poder estar em vários territórios em simultâneo e assumir múltiplas identidades, fora do seu corpo. A existência de vários territórios interconectados no ciberespaço, sobrepostos e complementares deixam marcas identitárias em cada território que os *nativos* habitam ou ocupam temporariamente, gerando dinâmicas e novas práticas, informação e memórias (Passarelli, Oliveira & Ribeiro, 2014; Guerra, 2010). Estas dinâmicas promovem uma espécie de inteligência coletiva que sustenta a tribo e que, por sua vez, edifica o que se transforma num movimento musical e cultural.

Uma análise das culturas simultaneamente on-line e off-line desta neo-tribo pressupõe não só sujeitos migrantes mas também narrativas e cenários, numa lógica de permeabilidade e fluidez que cada vez mais nos remetem para a uma ciber-era (Wilson & Atkinson, 2005). O universo do Transe está num claro processo de metamorfose e desde que os seus *nativos* habitam os territórios digitais, tudo se multiplicou

6 O SL recria ambientes à luz da vida real e segue os moldes de uma sociedade digital complexa, tendo a capacidade de gerar mudanças dentro e fora do seu mundo. Em termos técnicos, é uma aplicação interativa de realidade virtual onde os utilizadores se movimentam através de um avatar, manobrado pelo utilizador externo através do rato ou teclado do computador. Carateriza-se ainda por ser um ambiente tridimensional onde os utilizadores interagem uns com outros, criam e comercializam serviços virtuais e participam nas mais variadas tarefas, atividades ou afins (Ribeiro, 2012).

exponencialmente: os eventos, as produtoras, os artistas, e claramente, os seus seguidores. A antiga essência que caracterizava os ambientes festivos do Transe era preservada por cerca de 400 pessoas, em 1998 entretanto dissipou-se, sendo agora reinventada pelas 45.000 que, por exemplo, participaram em 2014 na última edição do *Boom Festival* - o expoente máximo dos festivais de cultura psicadélica em Portugal e no mundo. Esta mudança de paradigma deve-se em larga escala às redes sociais e aos papéis que a comunidade ativa assume, nos fluxos infocomunicacionais que aí se mantêm. Prótese utópica da sociedade ou não, o ciberespaço está a permitir a criação de uma espécie ciber-tribalismo, ou tribalismo digital, resultado do processo evolutivo do neo-tribalismo associado à ascensão e consolidação das plataformas digitais (Simão, 2014).

Lévy (1998) afirmava que dentro da rede, nada é falso ou imaginário, antes pelo contrário, as dinâmicas virtuais são idênticas às dinâmicas do mundo físico, desde que sejam vivenciadas como tal. O mesmo pode acontecer com as identidades – exclusivas ou variadas - que existindo, independentemente de virtuais/digitais ou físicas/naturais, elas existem de facto. Sustentada na perspetiva sociológica de Habermas, a identidade surge e define-se quando existe interação. O *eu* apenas é possível quando se autorreconhece, e em simultâneo, quando o *outro* o reconhece como tal (Habermas, 1991), ou ainda, quando é efetivada pela inclusão ou exclusão grupal ou da comunidade. No mundo digital, a questão da identidade levanta novos celeumas no que diz respeito à fragmentação da identidade inicial e criação de tentáculos identitários, que se movem em teias de múltiplas conexões. A tribo Transe caracteriza-se pelos fluxos que acontecem dentro de e entre cada formação física e digital, onde a interconetividade entre os diferentes territórios passou a ser um dos seus principais recursos (D’Andrea, 2010). A estrutura rizomática que caracteriza estes neo-nómadas é potenciada ao estender-se às plataformas digitais, que para além de permitirem mais e melhor informação entre os nós do rizoma, permite ainda a efetivação a tempo inteiro num espaço em constante atualização (Simão, 2014). Esta mobilidade rizomática pode ainda ser considerada de hiper-mobilidade (Maffesoli, 2006), devido às deslocações atuais instantâneas locais e globais, reconfiguradas e revigoradas virtualmente. A facilidade e fluidez destas mobilidades facilitaram em larga escala o retorno de muitos e a descoberta para outros, o que acabou por surgir como resposta às mudanças (menos positivas) que o universo do Transe tinha vindo a sofrer nos últimos anos (De Ledsma, 2010).

Segunda vida do Transe

As *guerrilhas psicadélicas* (D'Andrea, 2006) dividem-se agora entre o *eu* que dança de olhos fechados e a multidão com quem partilha o *dance-floor*, da mesma forma que se dividem entre o seu *eu* real e o seu *nickname* ou avatar. O *freak*, *neo-nativo* ou *neo-nómada* é também hoje um *ciber-nativo*, na medida em que as dinâmicas mais representativas que mantêm a *psychedelic vibe* são mantidas no mundo digital e sustentam a cena virtual (Bennett & Peterson, 2004).

Na plataforma *Facebook*, para além das páginas das produtoras e dos artistas, existe uma multiplicidade de grupos portugueses que ouvem música Transe, partilham e discutem temáticas sobre psicadelismo, experiências psicadélicas e matérias afins. Na plataforma SL, analogamente, os *nativos* também ouvem e dançam música Transe, partilham e discutem temáticas, mas também vivem experiências psicadélicas através dos seus segundos *eus*, ou *eus* alternativos, à semelhança do que acontece no mundo físico (Simão, Silva & Magalhães, 2015). Nas redes sociais, os ambientes imersivos também permitem uma copresença (Katz, 2008), de coexistência entre o isolamento e a multidão. O que difere de uns ambientes para outros é a percepção natural dos ambientes (Steuer, 1992), e nos imersivos como o SL, tal como acontece no exterior, as preocupações estéticas são de extrema pormenorização. Se nas celebrações festivas - festas e festivais -, a remissão para cenários fantasiosos utópicos é uma tendência recorrente, nos eventos digitais existe também a preocupação em reproduzir esses ambientes que, curiosamente e em primeira instância, são já por vezes inspirados em cenários de jogos virtuais e filmes 3D⁷.

As redes sociais, novo ágora da atualidade, poderão atingir brevemente um ponto de saturação e esvaziamento (Turkle, 2011), e outros territórios digitais como o SL, ou outras plataformas imersivas semelhantes, poderão ganhar novos contornos e uma adesão mais massificada, não conseguida até agora. O ponto forte destas aplicações encontra-se essencialmente na produção de estímulos sensoriais simultâneos, não apenas direcionados para a visão, como também para a audição e o tato, com a particularidade de conferir a sensação do movimento (Ribeiro, 2012). Estas simulações eletrónicas de ambientes permitem ao utilizador interagir num espaço tridimensional e realístico (Steuer, 1992) que, acima de tudo, constrói um mundo prolongado da experiência humana (Myeung-Sook, 2001).

7 Por exemplo, o contexto noturno das festas e festivais remete com muita frequência para cenários naturais de fantasia e simultaneamente futuristas, onde as luzes fluorescentes são uma presença constante e marcam a diferença das estéticas do Transe Psicadélico. Estes cenários são replicados nas festas do SL e, por sinal, foi detetado que em ambos casos existem por vezes imensas semelhanças com a floresta de Pandora habitada pelos nativos *Na'vi*, no filme do realizador James Cameron, *Avatar*.

Como principal marco destas mudanças, a migração dos *psychedelic gatherings* (V. Figura 1 e Figura 2) para o mundo digital é que causa a verdadeira rutura epistemológica. Os eventos digitais são vividos de forma paralela, complementar, como extensão ou até em substituição dos eventos físicos. Ao frequentarem estes ambientes, alguns *nativos* estão a povoar simulacros e a recriar um novo tribalismo alternativo, transformando-se em sujeitos híbridos, que se movimentam dentro e fora de duas realidades com a naturalidade que esta sua nova homogeneia lhes confere. Aproveitando a analogia de Castells (2001), a realidade virtual destes espaços é cada vez mais uma virtualidade real, mais próxima da nova natureza humana, e cada vez menos vivida de forma simulada (Guerra & Bennett, 2015).

Percebe-se que a cena Transe tem uma grande representatividade no mundo digital, quer ao nível dos relacionamentos, quer na promoção e divulgação de eventos e artistas, tendo uma presença consolidada nas redes mais conhecidas⁸. Contudo, é nos ambientes imersivos que, apesar da representatividade ser substancialmente mais reduzida, nos temos vindo a debruçar. A etnografia virtual foi a ferramenta metodológica que se considerou mais adequada, por permitir uma análise qualitativa aplicada aos ambientes digitais (Kozinets, 2010).

Apresentando-se de forma sucinta os registos dessa abordagem, percebeu-se que se expressam muitas reservas e até é posta em causa a exequibilidade dos eventos psicadélicos digitais, essencialmente por parte dos *nativos* mais afastados da cena virtual. A sua viabilidade é colocada em causa, quase sempre pelos mesmos motivos - a falta do calor humano, a ausência física das pessoas, o corpo ser deixado para trás, a falta de interação direta entre os participantes, a falta de perceção do comportamento do outro, e a não visualização das expressões corporais, em suma, a falência de experiências multissensoriais. O mesmo acontece com o ambiente envolvente, partindo do princípio que na essência das festas está a simbiose com o mundo natural e na aspiração a uma ligação com um transcendente, por sua vez impossível - ou difícil - de ser vivida em ambiente digital. As opiniões acerca da festa digital divergem na perspetiva dos utilizadores⁹, que pelos motivos óbvios são mais otimistas e recetivos. Para os *psyvatars*¹⁰ (Simão, Silva & Magalhães, 2015) a música é o foco essencial da festa

8 Tomando como amostra os canais mais utilizados pelo Boom Festival, no que diz respeito às redes sociais, destacam-se o Facebook, o Instagram, e o Twitter, por ordem decrescente de utilizadores registados (Simão, 2014). De salientar que houve em 2004 uma tentativa de criar um Boom on-line no SL, mas a produção desconsiderou a continuidade do projeto, alegando que a barreira tecnológica originaria demasiada artificialidade, impessoalidade e distanciamento.

9 Opta-se pelo termo utilizador em vez de frequentador, uma vez que estamos perante uma presença condicionada - ou impulsionada, dependendo do eixo de análise - por um equipamento tecnológico.

10 Designação criada para definir os avatares que frequentam festas psicadélicas e/ou que integram a tribo digital.

digital¹¹, embora a transposição cénica e das ideologias associadas sejam também fatores essenciais. Estar numa festa a ouvir música Transe e interagir com semelhantes, ainda que na pele do avatar, são para a maioria dos utilizadores os principais objetivos que justificam o *login*. Enquanto alguns utilizam o SL na lógica de uma rádio on-line, são utilizadores passivos e ocasionais, e não acedem à maioria dos comandos e opções de interação que a plataforma oferece, outros são ativos e extremos cuidadores do seu alter-ego avatárico bem como do próprio ambiente. A comunidade digital do SL tem uma dimensão muito reduzida, por comparação à restante comunidade on-line¹², mas o sentimento de pertença manifestado face ao grupo no seu todo e às suas manifestações em contexto físico, é idêntico. Na maioria, os *nativos freaks* do SL definem-se membros de uma subcultura, tribo, ou família, tendo assim herdado os conceitos identitários da tribo em geral. Os sujeitos mais ligados virtualmente também o são na vida física e presencial (Wellman, Rainie, Horrigan & Boase, 2006), o que neste estudo em particular se veio a comprovar, pelas relações estreitas que alguns dos utilizadores continuam a manter com o ambiente externo ao SL e à própria rede.

Essencialmente, tentou estabelecer-se um paralelismo entre a festa no seu habitat natural inicial e sua versão digital, no intuito de se poderem identificar as principais semelhanças e diferenças. As semelhanças observadas são o estilo musical, a socialização e interação cultural, a figura do DJ, o destaque da cabine de som, os objetos de decoração, os efeitos de luz néon, a centralidade do *dance-floor*, o aspeto dos *nativos*, a multiculturalidade, o consumo de substâncias psicoativas, alguns movimentos de dança, a solidariedade entre os membros e o espírito de partilha.

Fruto das estéticas e identidades simbólicas muito bem marcadas da cena Transe, os avatares que frequentam estes territórios têm por norma a mesma aparência *freak*¹³ que caracteriza a tendência no mundo exterior. Inevitavelmente, foram também registadas diferenças na sua maioria mais relacionadas com a *descorporificação*, por limitar e impossibilitar experiências sensoriais, tais como, o toque, as expressões faciais, a simbiose entre a música e a dança, a interação direta, a dúvida sobre quem estará por detrás do avatar, entre outras. Em suma, as diferenças estão diretamente

11 Na música, o transe – não necessariamente associado ao Transe Psicadélico – é induzido de forma intencional para proporcionar ao público uma experiência, uma viagem, remetendo para jornadas psicadélicas com registos de sensação de alienação psíquica (St John, 2013).

12 Em novembro de 2015, a página do *Boom Festival* no *Facebook* tinha cerca de 180.000 *likes* (V. <https://www.facebook.com/boomfestivalofficialpage/?fref=ts>). Por comparação, o número de *psyvatars* do SL ativos em dezembro de 2014 era de aproximadamente 100. Em Portugal, a cultura Transe tem muita representatividade e curiosamente, o *club* de Transe Psicadélico mais popular do SL é gerido por portugueses (Simão, 2014).

13 Regista-se uma elevada predominância de roupas étnicas, tribais e futuristas cruzadas com estilos urbanos. As tatuagens, *piercings* e alargadores são tendências bastante utilizadas pelos *freaks* do SL.

relacionadas com as falências anteriormente apontadas pelos *nativos*, quando questionados acerca das festas digitais.

A materialização do imaginário e a versatilidade das autorrepresentações nos territórios digitais é um aspeto fundamental das identidades virtuais (Turkle, 1995), contudo, têm tanto de potencialidade como de limitação. Se por um lado, o desligar do mundo real e a imersão em mundos paralelos são conseguidos – ainda que diferentes, já no virtual dependem de um *login* e da identificação com um avatar, e no real pode implicar as mais variadas práticas – é, por outro lado, na partilha e alegria do *dance-floor* que se continua a alimentar a verdadeira essência do movimento. Ainda que as festas digitais já se materializem para alguns como complemento ou extensão da festa original, assumi-las enquanto substituição já não parece ser assim tão evidente. Se a migração digital adveio não só por inerência da sociedade tecnológica como também da necessidade de expansão da tribo psicadélica (Guerra, 2015), e se aparentemente pode levar a crer que está a inibir os *nativos* em relação ao seu mundo natural, o que acontece é exatamente o inverso. Estreitaram-se relações que vão para além dos ambientes festivos, adotaram-se práticas mutantes, os *nativos* hibridizaram-se e múltiplas identidades irromperam destas incubadoras digitais.

Conclusão

A identidade da cena Transe não é formada por *labels* tradicionais assentes em classes, géneros, religiões ou etnias, mas antes por laços de afetividades temporárias e partilhas de várias ordens. Contudo, a dada altura, a fragmentação tornou-se inevitável, por um lado, pelo aumento exponencial de seguidores deste movimento musical e da quantidade de eventos associados, e por outro, pela própria fragmentação do estilo pioneiro em vários subgéneros musicais¹⁴, que inevitavelmente originaram novas identidades (transe)sónicas.

Os eventos psicadélicos de grandes dimensões reivindicam nomenclaturas e práticas neo-tribais e criam cenários de imersão coletiva, onde a música e a dança são claramente os elementos dinamizadores. Alguns festivais de música são claramente

14 O universo da música eletrónica alternativa de dança é um espaço muito amplo, com múltiplas manifestações de géneros que passam pelo *House*, *Acid house*, *Eletro house*, *Tech house*, *Deep House*, *Techno*, *Techno Minimal*, *Hard Techno*, *Drum n' bass*, *Dub*, *Electronic Garage*, *Industrial*, *Breakbeat*, *Eletro*, *Trip Hop*, *Downtempo*, *Hardcore*, entre outros. No âmbito do *Psychedelic Trance* também existem múltiplas ramificações, como por exemplo o *Goa Trance*, *Psytrance*, *Progressive Trance*, *Tribal Trance*, *Full On*, *Jungle*, *Forest*, *Psychill*, *Psybient*, entre outros (Simão, 2014).

acontecimentos no sentido puro do entretenimento, que geram receitas em torno de nomes internacionais, ancorados em patrocínios e cobertos exaustivamente pelos media tradicionais. Por outro lado, outros foram acontecendo de forma paralela durante anos, longe das dinâmicas mediáticas e publicitárias e completamente desconhecidos do grande público, ainda que mobilizassem milhares de pessoas (como é o caso do *Boom Festival*, que acontece desde finais dos anos 90 e se manteve na sombra durante mais de 10 anos). A dada altura, as novas tecnologias da informação e as plataformas digitais surgiram de forma natural como uma extensão artificial do neo-tribal Transe Psicadélico, revolvendo a cena no seu todo. Assente em dinâmicas translocais, transglobais e transvirtuais, este movimento vivencia e partilha experiências dos dois lados opostos da rede, através das suas identidades individuais e coletivas. No SL, os eventos psicadélicos evidenciam-se por serem lugares simbólico-expressivos e dinâmicos e, de uma forma particular, reforçam a identidade coletiva da tribo de uma forma constante e voluntária.

A cena Transe é claramente um produto da sociedade tecnológica, seja pela música, pelas características *high-tech* dos seus neo-rituais, ou pelas dinâmicas dos seus *nativos* em ambientes artificiais. Carecendo ainda de indagações mais densas e que façam jus ao seu potencial enquanto objetos de estudo das ciências sociais, podemos acreditar que estes ambientes festivos digitais, as *raves psicadélicas* do SL e a criação de avatares à imagem e semelhança dos *nativos freaks*, sejam as maiores e incontornáveis evidências de uma mudança de paradigma que tem vindo a decorrer no universo do Transe - e outros eventualmente.

FIGURA 1
Psyparty @ Psychedelic Circle



Fonte: www.secondlife.com.

FIGURA 2
Psyparty @ Organica



Fonte: www.secondlife.com.

Referências bibliográficas

- Aretio L. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona: Ariel.
- Bennett, A. (1999). Subcultures or neo-tribes? Rethinking the relationship between youth, style and musical taste. In *Sociology-the Journal of the British Sociological Association*, 33(3), pp. 599-617. doi: 10.1017/s0038038599000371.
- Bennett, A. (2004). Consolidating the music scenes perspective. *Poetics*, 32(3/4), 223-234.
- Bennett, A. & Peterson, R. A. (Eds.) (2004). *Music scenes: local, translocal and virtual*. Nashville: Vanderbilt University Press
- Burdea, G. & Coiffet, P. (2003). *Virtual reality technology*. John Wiley and Sons.
- Butler, M. (2014). *Playing with Something That Runs: Technology, Improvisation, and Composition in DJ and Laptop Performance*. New York: Oxford University Press. ISBN: 9780195393620.
- Castells, M. (2001). *A galáxia da internet. Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. (2ª Ed.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- D'Andrea, A. (2006). Neo-nomadism: A Theory of Post-Identitarian Mobility in the Global Age. In *Mobilities*, 1:1, pp. 95-119, DOI: 10.1080/17450100500489148.
- _____. (2007). Global nomads: techno and new age as transnational countercultures in Ibiza and Goa. New York: Routledge.
- Deleuze, G. & Parnet, C. (2004). *Diálogos*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Gimenez, G. (1999). *Território, cultura e identidades*. Disponível em http://cenedic2.ucol.mx/culturascontemporaneas/contenidos/region_socio_cultural.pdf. Acedido a 06-03-2014.
- Guerra, P. (2010). *A instável leveza do rock: génese, dinâmica e consolidação do rock alternativo em Portugal (1980-2010)* Porto: Faculty of Arts and Humanities.
- Guerra, P. & Bennett, A. (2015). Never Mind the Pistols? The Legacy and Authenticity of the Sex Pistols in Portugal. In *Popular Music and Society*. Vol. 38, n.º 4. DOI:10.1080/03007766.2015.1041748.
- Guerra, P. (2015). Flying away: electronic dance music, dance culture, psytrance, and new sounds in Portugal. In Simão, E. ; Silva, A. M.; Magalhães, S. T. (eds.). *Exploring psychedelic trance and electronic dance music in modern culture*. Londres: IGI Global.

- Habermas, J. (1991). *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry Into a Category of Bourgeois Society*: MIT Press.
- Hesmondhalgh, D. (2005). Subcultures, Scenes or Tribes? None of the Above. In *Journal of Youth Studies*, 8(1), pp. 21-40. doi: 10.1080/13676260500063652.
- Kahn, R., & Kellner, D. (2003). Internet subcultures and oppositional politics. In D. Muggleton & R. Weinzierl (Eds.), *The post-subcultures reader*. Berg: Oxford, pp. 299-314.
- Katz, J. (2008). *Mainstreamed mobiles in daily life: perspectives and prospects*. In J. Katz, (Ed.), *Handbook of Mobile Communications studies*: Massachussets Institute of Technology, pp.433-445.
- Kozinetz, R. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage.
- Lévy, P. (1998), *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola.
- _____. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: 34.
- Maffesoli, M. (2006). *O Tempo das tribos: declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense.
- Silva, A. (2006). *A informação. Da compreensão do fenómeno e construção do objeto científico*. Porto: Afrontamento. ISBN 972-36-0859-6.
- McAtter, M. (2002). *Redefining the Ancient Tribal Ritual for the 21st Century*. Disponível em <http://www.goagil.com/writings.htm>. Acedido a 21-02-2014.
- Mothersole, D. (2012). Unveiling the Secret: The Roots of Trance. In *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture*, 4(1). DOI: 10.12801/1947-5403.2012.04.01.10
- Myeung-Sook, Y. (2001). *The Reality in Virtual Reality, Virtual Systems and Multimedia*. Paper presented at the proceedings of Seventh Internacional Conference, Oct. 25-27, pp. 666-674.
- Passarelli B., Oliveira, L., Ribeiro, F., & Mealha, O. (2014). Identidade conceptual e cruzamentos disciplinares. In Passarelli, B., Malheiro da Silva, A. & Ramos, F. (Orgs.), *E-infocomunicação:estratégias e aplicações*. São Paulo: Senac.
- Reynolds, S. (2013). *Generation ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*. Routledge.

Ribeiro, N. (2012). *Multimedia e tecnologias interativas*, (5.^a Ed.). Lisboa: FCA Editora Informática. ISBN: 9789727227440.

Simão, E., Silva A. & Magalhães, S. (2013) *Comunicação Neotribal em Plataformas Digitais: A Tribo Transe e a Fluoresta Zambujal*. In Andión M. L. & Lopes, M. I. V (Eds.), Livro de Atas do XIII Congresso Internacional Ibercom - *Comunicação, Cultura e esferas do Poder*. Santiago de Compostela, Espanha, 29-31 maio, pp. 4480-4491. ISBN 84-695-7564-3

Simão, E. (2014) *Neo-tribalismo e Infocomunicação em plataformas digitais: O estudo de caso da tribo Transe*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Simão, E., Silva, Malheiro A. & Magalhães, S. T. (2015) *Psychedelic Trance on the Web: Exploring digital parties at Second Life* In Simão, E., Magalhães, S. & Silva, A. (Coord.) *Exploring Psychedelic Trance and Electronic Dance Music in Modern Culture*. Hershey, PA: IGI Global, pp. 109-131. doi:10.4018/978-1-4666-8665-6

St John, G. (2006). Electronic Dance Music Culture and Religion: An Overview. In St John, G. (Ed.), *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal*, 7(1). Taylor & Francis, pp. 1-25.

St. John, G. (2012). Freak media: Vibe tribes, sampledelic outlaws and Israeli psytrance. Continuum. In *Journal of Media & Cultural Studies*, 26(3), 437-447.

St John, G. (2013). Aliens Are Us: Cosmic Liminality, Remixticism and Alienation in Psytrance. In *Journal of Religion and Popular Culture*, 25 (2), pp.186–204.

Straw, W. (1991) – Systems of articulation, logics of change: communities and scenes in popular music. *Cultural Studies*. ISSN 1466-4348. 368 - 388.

Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. In *Journal of communication*, 42(4), pp.73-93.

Turkle, S. (1995). *A vida no ecrã: a identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio d'Água.

Turkle, S. (2011). *Alone together: why we expected more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.

Wellman B., Rainie L., Horrigan, J. & Boase, J. (2006). The strength of Internet Ties: The Internet and email users in maintaining their social networks and provide pathways to help when people face their decisions. In *Pew Internet & American Life Project*. Washington. Disponível em http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2006/PIP_Internet_ties.pdf. Acedido a 19-11-2014

Wilson, B., & Atkinson, M. (2005). *Rave and Straightedge, the Virtual and the Real*. Youth & Society, 36(3), pp. 276-311. doi: 10.1177/00441118x03260498.

Zagalo, N. & Pereira, L., (2008). *Ambientes Virtuais e Second Life*, in A. Carvalho, (Org.), *Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores*, Ministério da Educação DGIDC, pp.147-165, ISBN: 978-972-742-294-4.

IS Working Papers

3.^a Série/3rd Series

Editora/Editor: Paula Guerra

Comissão Científica/ Scientific Committee: João Queirós, Maria Manuela Mendes, Sofia Cruz

Uma publicação seriada *online* do
Instituto de Sociologia da Universidade do Porto
Unidade de I&D 727 da Fundação para a Ciência e a Tecnologia
IS Working Papers are an online sequential publication of the
Institute of Sociology of the University of Porto
R&D Unit 727 of the Foundation for Science and Technology

Disponível em/Available on: http://isociologia.pt/publicacoes_workingpapers.aspx
ISSN: 1647-9424

IS Working Paper N.º 11

Título/Title

“Territórios e mobilidades da (transe)virtualidade. A segunda vida dos *freaks*”

Autoras/Authors

Emília Simão
Paula Guerra

As autoras, titulares dos direitos desta obra, publicam-na nos termos da licença Creative Commons
“Atribuição – Uso Não Comercial – Partilha” nos Mesmos Termos 2.5 Portugal
(cf. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pt/>).